



XBOX 360®



Cabela's®

DANGEROUS HUNTS 2013

ACTIVISION®



ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la conciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Empezar a jugar

Para más información sobre cómo jugar, visita Activisionhunts.com

Cabela's Dangerous Hunts 2013 cuenta con tres modos de juego

Story (Historia), Maneater (Devorahombres) y Shooting Galleries (Galerías de tiro).

Modo Story (Historia)

Ponte en la piel de Jacob Marshall, un guardia forestal estadounidense que emprende la cacería de su vida por África. Cazarás algunos de los animales más exóticos y peligrosos del mundo, y puede que hasta el legendario león negro. A medida que avances por la historia, irás conociendo la historia de Jacob y tendrás ocasión de dar por superada una tragedia del pasado, pero para conseguirlo tendrás que sobrevivir a la cacería más peligrosa imaginable.

Modo Maneater (Devorahombres)

El juego consiste en sobrevivir. Juega solo o con un amigo con la pantalla dividida y sobrevive a diez asaltos de oleadas crecientes de depredadores devorahombres.

Shooting Galleries (Galerías de tiro)

En este modo puedes acceder a dos tipos de juego: Arcade Plus y Reflex Plus (Reflejos plus).

- **Arcade Plus** : cacerías en las que tienes que disparar a todos los animales que puedas para conseguir la máxima puntuación.
- **Reflex Plus (Reflejos plus)** : los jugadores disparan a animales en el orden que se les presentan para obtener mayores bonificaciones.

Desbloqueo de fases

Cuando empieces a jugar, ciertos niveles estarán bloqueados en todos los modos.

- **Para desbloquear el siguiente nivel del modo Story (Historia), completa el nivel que estés jugando.**
- **Para desbloquear los niveles de Maneater (Devorahombres) y Shooting Galleries (Galerías de tiro), tendrás que encontrar las astas de ciervo colecciónables, que solo se hallan en el modo Story (Historia). A veces, están en lugares difíciles de encontrar, ¡así que permanece ojo avizor!**

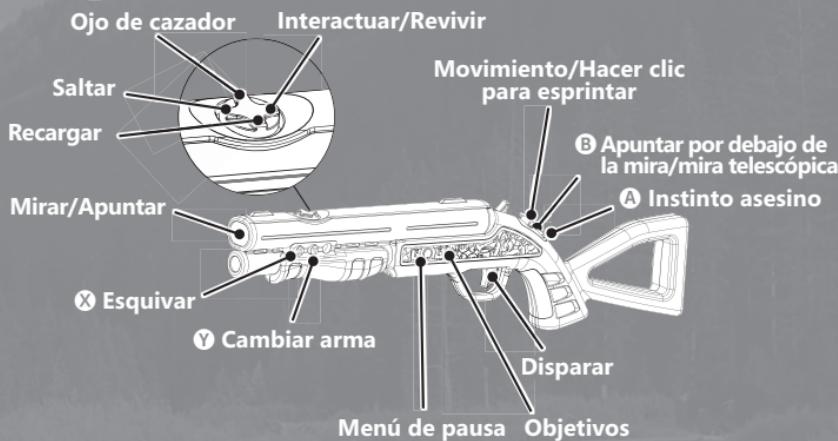
Top Shot Fearmaster

El Top Shot Fearmaster es el último modelo de la serie de periféricos Top Shot. La novedad de este año es la incorporación de sensores de ritmo cardíaco, que te permiten usar técnicas de respiración para "controlar el miedo" y maximizar la estabilidad de tus disparos en el juego. Un tiro firme conlleva disparos más fáciles, especialmente con el fusil de caza.

En todas las armas de fuego, las pulsaciones y la firmeza afectan a la precisión. Esto se puede ver mediante la retícula dinámica que aparece en pantalla.

El Top Shot Fearmaster funciona igual en los modos Maneater (Devorahombres) y Story (Historia). En el modo Shooting Galleries (Galerías de tiro), hay ciertos momentos en los que un disparo firme te proporcionará el máximo de puntos. En ellos, utiliza la misma técnica de respiración que se describe en la página siguiente.

Top Shot Fearmaster



Mando Xbox 360



Configuración del Top Shot Fearmaster

Para configurar el TSF para que funcione con tu consola Xbox 360, consulta la hoja de instrucciones que te vino con el periférico.

Para calibrar tu Top Shot Fearmaster, accede a “Settings” (Configuración), en el apartado Control del menú Options (Opciones). Aquí puedes ajustar la sensibilidad de la retícula, cambiar la posición de la barra sensora y configurar lo lejos que se moverá el cursor por la pantalla sin afectar a la cámara, además de ajustar el nivel de dificultad para la estabilidad del Fearmaster.

Estados de la estabilidad de tiro y técnicas de respiración

Si usas el Top Shot Fearmaster, tus pulsaciones y la firmeza del arma afectarán directamente a la estabilidad de tiro cuando apunes por la mira del fusil. Hay cuatro escenarios posibles:

- **Zero (Cero):** visión borrosa, puntería poco firme.
- **Poor (Malo):** visión clara, puntería poco firme.
- **Good (Bueno):** visión clara, puntería firme, se hacen visibles las partes vitales del blanco.
- **Excellent (Excelente):** igual que “Bueno”, pero con más zoom y un reapuntado automático cada vez que disparas. De este modo, puedes pasar de un blanco a otro hasta que pierdas la estabilidad de tiro o te quedes sin munición en el cargador.

Se puede conseguir la estabilidad de tiro mediante la técnica siguiente:

1. Mantén pulsado el Botón B y apunta al blanco.
2. Inspira profundamente (2-4 segundos).
3. Espira lentamente (2-4 segundos).
4. Contén la respiración al acabar de espirar y mantén el arma lo más firme posible apuntando al blanco.



Multiplayer (Multijugador)

El juego para varios jugadores está disponible en el modo Maneater (Devorahombres) como modo cooperativo para dos jugadores con la pantalla dividida y en Shooting Galleries (galerías de tiro) para dos jugadores a la vez o hasta con 4 jugadores por turnos.

Maneater (Devorahombres)

Un modo cooperativo con la pantalla dividida y con objetivos opcionales y necesarios que tendrás que conseguir.

Completar los objetivos opcionales te permitirá acceder a munición Magnum, salud y munición normal. Los objetivos necesarios consisten en misiones de protección, reparar radios y cazar a los animales señalados. Si no consigues completar estos objetivos cuando se te presenten, se acabará la partida.

Hay dos fases –Overwatch (Cobertura) y Breakthrough (Avance)– que tienen un despliegue especial. Un jugador, el “Sniper” (tirador), está en una posición segura, elevada. Debe cubrir al otro jugador, el “Scout” (batidor), que será el que tenga que cumplir los objetivos por tierra.

Shooting Galleries Versus (Enfrentamiento en Galerías de tiro)

El enfrentamiento multijugador, para dos jugadores, te permite medirte con un amigo a la vez usando dos mandos.

Shooting Galleries Hotseat (Galerías de tiro por turnos)

El multijugador por turnos, de 2 a 4 jugadores, te permite turnarte hasta con tres amigos más usando el mismo mando.



Servicio de Atención al Cliente

Visita nuestro sitio web en <http://support.activision.com> para acceder a nuestra extensa base de datos y conseguir la información más reciente sobre cómo obtener ayuda.

Tarifa Local: 91 1829 403

Contrato de Licencia de Producto

IMPORTANTE. LEA ATENTAMENTE: EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS ESTABLECIDOS DE AHORA EN ADELANTE EN ESTA LICENCIA DEL SOFTWARE. EL TÉRMINO "PRODUCTO" INCLUYE EL SOFTWARE OBJETO DE ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS ASOCIADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO, O DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA O EN LÍNEA Y CUALQUIERA DE LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y DICHOS MATERIALES. AL ABRIRE ESTE PAQUETE Y/O USAR EL PRODUCTO, USTED SE COMPROMETE A ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LICENCIA DE USO LIMITADO: Activision le garantiza el derecho limitado, no exclusivo y no transferible, y la licencia para usar una copia de este Producto única y exclusivamente para uso personal. Todos los derechos no mencionados específicamente en este acuerdo quedan reservados por Activision. El uso de este Producto está otorgado a una licencia, no ha sido vendido. Su licencia no le confiere la propiedad de este Producto y no constituye la venta de los derechos contenidos en él.

PROPIEDAD: todos los derechos de propiedad y los derechos sobre la propiedad intelectual en lo referente a este Producto y a cualquiera de las copias de éste (incluyendo, entre otros, títulos, códigos informáticos, temas, objetivos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, eslóganes, situaciones, conceptos, material gráfico, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales y cualquier documentación relacionada e incorporada a este Producto) son propiedad de Activision o de sus proveedores. Este Producto contiene ciertos materiales con licencia y los proveedores de Activision pueden proteger sus derechos en el caso de que se produzca cualquier violación de este Acuerdo.

USTED NO PODRÁ:

- Explotar este Programa ni ninguna de sus partes comercialmente, incluyendo entre otros, su uso en un cibercafé, en centros de juegos de PC o en cualquier lugar parecido. Activision ofrece un Acuerdo de licencia por separado para que pueda disponer de este Producto para uso comercial, consulte la información de contacto más adelante.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir este Producto en modo alguno, o cualquier copia del mismo, sin la autorización expresa y por escrito de Activision.
- Aplicar métodos de técnica retroactiva, derivación de los códigos originales, modificar, descompilar, desmontar o crear trabajos derivados de este Producto, en su totalidad o en parte.
- Eliminar, desactivar o burlar cualquier aviso del propietario o etiquetas contenidas en el Producto.
- Exportar, reexportar este Producto o cualquier copia o adaptación violando cualquiera de las leyes o disposiciones aplicables.

LIMITACIÓN SOBRE DAÑOS: BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA ACTIVISION SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTE O CONSECUENTE QUE RESULTE DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO DAÑO A LA PROPIEDAD, A LA BUENA FE, FALLAS, O DESPERFECTOS DEL SISTEMA Y DE ACUERDO CON LAS DISPOSICIONES DE LA LEY, LESIONES PERSONALES, INCLUSO EN EL CASO DE QUE SE HUBIERA INFORMADO A ACTIVISION ACERCA DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR LA LICENCIA PARA EL USO DEL MISMO. CIERTO ESTADOS / PAÍSES NO PERMITEN EXCLUSIONES O LIMITACIONES A LOS DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTES, POR LO CUAL EXCLUSIONES ANTERIORES PUEDEN NO CORRESPONDERLE.

TERMINACIÓN. Sin afectar ningún otro derecho de Activision, este Acuerdo se terminará automáticamente si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias del Producto y todos sus componentes.

REQUERIMIENTO JUDICIAL. Como Activision se vería dañado en forma irreparable si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este Acuerdo, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

COMPENSACIÓN. Usted se compromete a indemnizar, defender y librarse de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones respecto del uso de este Producto de acuerdo con los términos de este Acuerdo a Activision, sus afiliados, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

MISCELÁNEOS. Este Acuerdo representa el acuerdo completo respecto de esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones anteriores. Sólo puede ser enmendado por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este Acuerdo no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para poder hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno las restantes. Este Acuerdo se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los acuerdos realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplen determinación en contrario. Presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Ángeles, California.

Si tiene alguna pregunta relativa a esta licencia, póngase en contacto con Activision - 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal --Affairs, legal@activision.com.

ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- ① La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ② La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ③ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ④ La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ⑤ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponérse en contacto con la FAP en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

